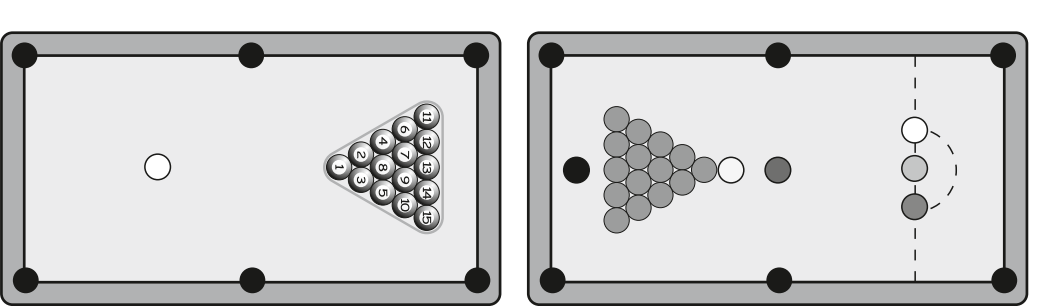


BILLARD & SNOOKER

De 15 tafelsporten die worden gespeeld op een biljardtafel. De afbeelding is gebaseerd op de afbeelding van de 15 tafelsporten op de Nederlandse website van de Nederlandse Billiard Federation (NBF)

D: Spielanleitung	FIN: Peliohjeet	HRV: Upute za igranje
GB: Rules	N: Spilleforklaring	SK: Návod na hru
F: Règles du jeu	H: Játékszabályt	BG: Ръководството за игра
I: Istruzioni di gioco	CZ: Herního návodu	RO: Instrucțiuni de joc
NL: Spelhandleiding	PL: Zasady gry	UA: Інструкції для гри
E: Instrucciones del juego	GR: Οδηγία χρήσεως παιχνιδιού	EST: Mängujuhend
P: lInstruções de jogo	RUS: Правила игры	LT: Spėles instrukcija
DK: Spillevejledning	TR: Oyunun kullanım kılavuzu	LV: Žaidīmo taisyklės
S: Spelregler	SI: Navodilo za igro	AR: دليل اللعبة



De 15 tafelsporten die worden gespeeld op een biljardtafel. De afbeelding is gebaseerd op de afbeelding van de 15 tafelsporten op de Nederlandse website van de Nederlandse Billiard Federation (NBF)

D: <p>Pol Billard – Startaufstellung (A)</p> <p>Ein Spieler beginnt mit dem Anstoß. Die Kugel, voll- oder halbfarbig, die zuerst versenkt wird gehört dem Spieler und er muss diese Kugelart zu Ende spielen. Die Spieler wechseln sich ab, versenkt ein Spieler eine Kugel darf er noch mal. Hat ein Spieler all seine Kugeln versenkt, muss er versuchen die schwarze Kugel einzulochen. Wer dann die schwarze Kugel versenkt, gewinnt.</p> <p>Snooker – Startaufstellung (B)</p> <p>Der beginnende Spieler spielt mit der weißen Kugel auf die Roten. Spielt er dabei eine Rote in ein Loch, bekommt er dafür einen Punkt und das Recht einmalig auf eine Farbige zu spielen. Spielt er die Farbige nun in ein Loch, bekommt er den Wert der Farbigen gutgeschrieben.</p> <p>Werte der Kugeln:</p> <p>Rot 1, Gelb 2, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Pink 6, Schwarz 7</p> <p>Nach dem Versenken der Farbigen muss wieder eine Rote gespielt werden. Bekommt ein Spieler keinen Pluspunkt, ist Spielerwechsel. Mit Ausnahme der Roten werden alle Kugeln, die vom Tisch oder in ein Loch fallen, wieder an ihrem zugehörigen Punkt aufgesetzt. Sobald alle Roten aus dem Spiel sind, werden die Farbigen in Folge ihrer Wertigkeit versenkt. Gewonnen hat der Spieler mit der höheren Punktzahl.</p>	
GB: <p>Pool – Initial position (A)</p> <p>A player begins by breaking. The ball, either of solid colour or striped, that is potted first then becomes that player’s and he must play with this type of ball until the end of the game. The players alternate turns, but if a player pots a ball he may play again. When a player has potted all his balls, he must attempt to pot the black ball. Whoever pots the black, wins the game.</p> <p>Snooker – Initial position (B)</p> <p>The first player strikes the white cue-ball onto the reds. If he pots a red in the process, he gets one point and is entitled to play for a coloured ball. If he then pots a colour, he gets the number of points of the value of that colour.</p> <p>Values of the balls:</p> <p>Red 1, Yellow 2, Green 3, Brown 4, Blue 5, Pink 6, Black 7</p> <p>After potting a colour, a red must be played again. If a player fails to score, his turn ends. With the exception of the reds, all balls that are forced off the table or potted are replaced on their respective spots. Once all the reds have been potted, the colours are then potted in ascending order of value. The plazer with the highest number of points wins.</p>	
I: <p>Biliardo pool – Impostazione iniziale (A)</p> <p>Un giocatore dà il primo colpo. La prima palla a colore pieno o bicolore che va in buca appartiene al giocatore, il quale deve giocare fino alla fine con questo tipo di palla. I giocatori si alternano. Quando un giocatore manda in buca una palla, può effettuare un altro colpo. Se un giocatore ha mandato in buca tutte le palle, deve tentare di mandare in buca la palla nera. Se vi riesce, ha vinto.</p> <p>Biliardo snooker – Impostazione iniziale (B)</p> <p>Il giocatore che inizia gioca colpendo le palle rosse con la palla bianca. Se manda una palla rossa in buca, ottiene un punto e può colpire una volta una palla colorata. Se riesce a mandare in buca una delle altre palle colorate, ottiene il valore della palla.</p> <p>Valori delle palle:</p> <p>Rosso 1, Giallo 2, Verde 3, Marrone 4, Blu 5, Fucsia 6, Nero 7</p> <p>Se è stata mandata in buca una delle palle colorate, si gioca nuovamente colpendo le palle rosse. Se un giocatore non ottiene nessun punto, il turno passa all’altro giocatore. Ad eccezione delle palle rosse, tutte le palle che vengono mandate fuori dal tavolo o che cadono in buca vengono riposizionate nel punto in cui si trovavano. Quando le palle rosse sono finite, si gioca cercando di mandare in buca le palle colorate seguendo il valore corrispondente. Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto.</p>	
NL: <p>Poolbiljart – Startopstelling (A)</p> <p>Een van de spelers begint met de eerste stoot. De eenkleurige of tweekleurige bal die het eerst gescoord wordt (d.w.z. in een gat valt), is voor de speler en hij moet met deze soort ballen verder spelen tot ze op zijn. De spelers wisselen elkaar af; als een speler een bal scoort, mag hij nog eens spelen. Heeft een speler al zijn ballen gescoord, dan moet hij proberen de zwarte bal te scoren. Wie de zwarte bal scoort, heeft gewonnen.</p> <p>Snooker – Startopstelling (B)</p> <p>De speler die begint, speelt met de witte bal op de rode ballen. Als daardoor een rode bal in een gat terechtomt, krijgt hij daarvoor één punt en het recht eenmaal op een gekleurde bal te spelen. Valt de kleurige bal dan in een gat, dan scoort hij de waarde van de kleurige bal.</p> <p>Waarde van de ballen:</p> <p>Rood 1, Geel 2, Groen 3, Bruin 4, Blauw 5, Pink 6, Zwart 7</p> <p>Na het scoren van de kleurige bal moet weer op een rode gespeeld worden. Krijgt een speler geen pluspunt, dan is een andere speler aan de beurt. Met uitzondering van de rode ballen worden alle ballen die van tafel of in een gat vallen weer teruggelegd op het punt waar zij thuishoren. Zodra alle rode ballen uit het spel zijn, worden de gekleurde in de volgorde van hun waarde gescoord. De speler met het hoogste aantal punten heeft gewonnen.</p>	
E: <p>Billar Pool – Colocación inicial de las bolas (A)</p> <p>Un jugador comienza con el tiro de apertura. La bola – coloreada completa o a medias – que primero se introduzca en uno de los orificios de la mesa es la que le corresponde a este jugador, y deberá jugar con este tipo de bolas hasta que la partida finalice. Los jugadores se turnan; cuando un jugador introduzca una bola, puede seguir tirando. Cuando un jugador haya introducido todas sus bolas, debe tratar de introducir la bola negra. Gana quien introduzca la bola negra en el agujero correcto.</p> <p>Snooker – Colocación inicial de las bolas (B)</p>	

El jugador que inicia el juego tira con la bola blanca a las rojas. Si envía una roja a la tronera, obtiene un punto y el derecho de jugar una bola de otro color. Si al efectuar esta jugada, introduce la bola de color en uno de los orificios, gana los puntos que vale la bola correspondiente.

Valores de las bolas:

Roja 1, Amarilla 2, Verde 3, Marrón 4, Azul 5, Fucsia 6, Negro 7

Después de introducir la bola de color, hay que volver a jugar una roja. Cuando un jugador no mete ninguna bola, los jugadores se tur-nan. Con excepción de las bolas rojas, todas las bolas que salten fuera de la mesa o que caigan en uno de los agujeros deben situarse de nuevo en su posición inicial. Una vez que se hayan terminado las bolas rojas, se introducirán las bolas de color en orden de valor ascendente. Gana quien haya obtenido más puntos.

P: <p>Pool Billard – Posição inicial (A)</p> <p>Um dos jogadores dá a primeira tacada. A primeira bola que cair num buraco, seja ela listrada ou de cor completa, pertencerá a esse jogador e este terá de terminar o jogo com este tipo de bola. Os jogadores vão jogando alternadamente. Sempre que um dos jogadores colocar uma bola num buraco, poderá jogar de novo. Quando um dos jogadores tiver introduzido todas as suas bolas nos buracos, ele deverá tentar colocar a bola preta num buraco. Quem colocar a bola preta num buraco, ganha o jogo.</p> <p>Snooker – Posição inicial (B)</p> <p>O primeiro jogador joga com as bolas brancas para as vermelhas. Se introduzir uma vermelha num buraco, ele receberá um ponto e o direito de jogar uma vez para uma de cor. Se ele jogar a bola de cor para dentro de um buraco, ele receberá a seu favor o valor da bola cor.</p> <p>Valores das bolas:</p> <p>Vermelha 1, Amarela 2, Verde 3, Castanha 4, Azul 5, Cor-de-rosa 6, Preta 7</p> <p>Após a introdução de uma bola de cor terá de ser jogada novamente uma vermelha. Se um jogador não receber um ponto positivo, troca-se de jogador. À exceção das bolas vermelhas, todas as bolas que caiam da mesa ou num buraco, são colocadas na sua respectiva posição. Assim que todas as bolas vermelhas tiverem saído do jogo, as bolas de cor são introduzidas nos buracos pela ordem dos seu valores. Ganha o jogador com a pontuação mais elevada.</p>	
DK: <p>Pool Billard – Startopstilling (A)</p> <p>En spille begynder med et åbningsstød. Den kugle, hel- eller halvfارvet, der bliver forsænket først tilhører denne spiller og han skal spille denne kugletype færdig. Spillerne skiftes, forsænker en spiller en kugle er det hans tur igen. Har en spiller forsænket alle sine kugler, skal han forsøge af forsænke den sorte kugle. Den der så forsænker den sorte kugle først, er vinder.</p> <p>Snooker – Startopstilling (B)</p> <p>Spillerne der begynder spiller med den hvide kugle på de røde. Forsænker han derved en rød kugle i et hul, får han derfor ét point og retten til én gang at spille på en farvet. Forsænker han nu den farvede kugle i et hul, får han værdien af denne farvede kugle.</p> <p>Værdi af kugler:</p> <p>Rød 1, Gul 2, Grøn 3, Brun 4, Blå 5, Pink 6, Sort 7</p> <p>Efter forsænkningen af en farvet kugle skal der igen spilles på en rød. Får en spiller ingen pluspoint, er der spillerskift. Med undtagelse af de røde bliver alle kugler, der falder fra bordet eller i et hul, lagt tilbage på deres tilhørende punkt. Så snart alle røde er ude af spillet, bliver alle farvede forsænket i rækkefølgen af deres værdi. Vinderen er spilleren med de fleste point.</p>	
S: <p>Pool Billard – Startplacering (A)</p> <p>En spelare börjar med första stöten. Den hel- eller halvfärgade kula som först rullar ned i ett hål tillhör denne spelaren och han måste spela färdigt med denna sorts kulor. Spelarna turas sedan om att spela, om en spelare sänker en kula så får han spela en gång till. När en spelare här sänkt alla sina kulor måste han försöka få ned den svarta kulan också i ett av hålen. Den som sänker den svarta kulan har vunnit.</p> <p>Snooker – Startplacering (B)</p> <p>Den förste spelaren spelar med den vita kulan på de röda. Om han sänker en av de röda kulorna i ett av hålen, så får han en poäng och rätt att spela en gång mot en färgad kula. Om han nu lyckas sänka den färgade kulan, så får han så många poäng som den färgade kulan är värd.</p> <p>Kulornas värde:</p> <p>Röd 1, Gul 2, Grön 3, Brun 4, Blå 5, Skår 6, Svart 7</p> <p>Efter att ha sänkt en av de färgade kulorna, måste man spela mot en röd kula igen. Om en spelare inte får någon poäng, så är det den andre spelarens tur. Alla kulor, utom de röda, som faller av bordet eller i ett hål läggs tillbaka på sina respektive punkter. När det inte finns några röda kulor kvar längre, sänks de färgade kulorna i ordningsföljden av hur mycket de är värda. Spelaren med flest poäng har vunnit.</p>	

FIN: <p>Pool-biljardi – Aloitusasento (A)</p> <p>Pelaaja aloittaa lyönnillä. Ensimmäiseksi taskuun putoavat pallot, yksiväriset tai raidalliset, kuuluvat tälle pelaajalle ja hänen tulee pelata näillä palloilla loppuun saakka. Pelaajat lyövät vuorotellen. Mikäli pelaaja pudottaa pallon taskuun, hän saa lyödä uudelleen. Kun pelaaja on upottanut kaikki omat pallonsa taskuihin, tulee hänen yrittää upottaa musta pallo. Se, joka saa sitten mustan pallon pudotettua taskuun, voittaa.</p> <p>Snooker – Aloitusasento (B)</p> <p>Aloittava pelaaja pelaa valkoisella pallolla punaisia. Mikäli hän upottaa punaisen taskuun, hän saa tästä pisteen ja oikeuden pelata värillistä palloa yhden kerran. Mikäli hän nyt saa värillisen taskuun, saa hän pistetiilleen värillisen pallon arvon.</p> <p>Pallojen arvot:</p> <p>Punainen 1, Keltainen 2, Vihreä 3, Ruskea 4, Sininen 5, Pinkki 6, Musta 7</p> <p>Värikkään pallon upottamisen jälkeen tulee jälleen pelata punaista palloa. Mikäli pelaaja ei saa pluspisteitä, on toisen pelaajan vuoro. Punaisia palloja lukuunottamatta nostetaan kaikki pöydältä tai taskuun putoavat pallot jälleen niille kuuluville paikoille. Kun kaikki punaiset pallot ovat poissa pelistä, upotetaan värilliset pallot arvonsa mukaisessa järjestyksessä. Pelin voittaa eniten pisteitä saanut pelaaja.</p>	
N: <p>Poll Billard – startopstilling (A)</p> <p>En spiller tar åpningslaget. Kulen, hel eller halv farget, som først går i et av hullene, bestemmer hvem som skal ha hel eller halv farget. Spillerne bytter på å slå, hvis en spiller får ned en kule får han slå en gang til. Når en spiller har fått ned alle kulene sine, skal han prøve å få ned den svarte kulen. Den som får ned den svarte kulen først, vinner.</p> <p>Snooker – startopstilling (B)</p> <p>Spilleren som begynner, spiller med den hvite kulen på den røde. Slår han en rød i et hul, får han et poeng for det og sjansen ti å spille en gang på de fargede kulene. Hvis en kulen går ned, får spilleren godskrevet poengene som fargen gir.</p> <p>Kulenes verdi:</p> <p>Rød 1, Gul 2, Grønn 3, Brun 4, Blå 5, Rosa 6, Svart 7</p> <p>Etter å ha senket en farget kule, må spilleren på nytt slå på en rød kule. Hvis spilleren ikke tar poeng er det spillerbytte. Med unntak av de røde skal alle kulene som går ut eller i et hull, settes tilbake på plass. Når alle de røde kulene er ute av spillet, skal de andre fargede senkes etter verdi (2 - 7). Spilleren med høyest poengsum vinner.</p>	
H: <p>Pool biliárd – Kezdőállás (A)</p> <p>Egy játékos kezd lökéssel. Az a golyófajta - teli (egyszínű) vagy színes-fehér (csíkos) - lesz a játékosé, amelyet először lyukba küld, és ezután végig ezzel a golyófajttával kell játszania. A játékosok felváltva játszanak, ha egy játékos lyukba küld egy golyót, még egyszer lökhet. Ha egy játékos minden golyóját lyukba küldi, meg kell próbálnia a fekete golyót is lyukba küldeni. Ha a fekete golyót is lyukba küldi, megnyeri a játékot.</p> <p>Snooker – Kezdőállás (B)</p> <p>A kezdő játékos a fehér golyóval játszik a pirosakra. Ha ezután belök egy pirosat a lyukba, ezért egy pontot kap és jogot arra, hogy megjátsszon egy színeset. Ha most a színeset bejuttatja a lyukba, akkor a színes golyó értékét jóváírják számára.</p> <p>Golyók értékei:</p> <p>Vörös 1, Sárga 2, Zöld 3, Barna 4, Kék 5, Pink 6, Fekete 7</p> <p>Ha a színes golyók lementek, ismét egy pirosat kell megjátszani. Ha egy játékos nem kap pluszpontot, játékoscseré van. A pirosak kivételével az összes golyót, amely lekerült az asztalról vagy egy lyukba esett, ismét felteszik a hozzá tartozó pontra. Ha a pirosak kikerülnek a játékból, a színeseket értékük sorrendjében küldik lyukba. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb a pontja.</p>	
CZ: <p>Pool Billard – startovní postavení (A)</p> <p>Jeden z hráčů začíná strkem koule. Koule, plně nebo zcela barevná, která byla spadla do díry jako první, patří hráči a on musí s tímto druhem koule hrát do konce. Hráči se vystřídají, spustí-li některý kouli do díry, pak smí hrát ještě jednou. Když některý z hráčů spustil všechny své koule, pak musí zkusit dostat do díry ještě černou kouli. Ten, kdo pak spustí černou kouli do díry, vyhrává.</p> <p>Snooker – startovní postavení (B)</p> <p>Začínající hráč hraje s bílou koulí na červené koule. Podaří-li se mu přitom dostat červenou kouli do některé díry, dostane za to bod a právo, jednou hrát na barevnou kouli. Dostane-li nyní barevnou kouli do některé díry, pak mu je připsána hodnota této barevné koule.</p> <p>Hodnoty koulí:</p> <p>Červená 1, Žlutá 2, Zelená 3, Hnědá 4, Modrá 5, Fialová 6, Černá 7</p> <p>Po spuštění barevných koulí musí být opět hráno s červenou koulí. Nedostane-li hráč žádný plusbod, pak je vystřídán dalším hráčem. S výjimkou červených koulí se všechny koule, které spadnou se stolu nebo do některé díry, posadí znovu na jejich příslušný bod. Jakmile se dostaly mimo hru všechny červené koule, tak se spouštějí do děr barevné koule v pořadí podle jejich hodnoty. Vyhrává hráč, který má vyšší počet bodů.</p>	
PL: <p>Pool bilard – Ustawienie przed rozpoczęciem gry (A)</p> <p>Jeden z graczy rozpoczyna strzałem otwierającym. Pierwsza wrzucona przez niego do luzu bila należy do niego i decyduje o tym, jakim rodzajem bil (jednolite bądź niejednolite) będzie grał. Gracze się zmieniają, ale gdy jeden z nich trafi bilą do luzu, to ma jeszcze jeden ruch. Gracz, który umieścił wszystkie swoje bile w luzach, musi spróbować umieścić tam również czarną bilę. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy umieści czarną bilę w luzie.</p> <p>Snooker – Ustawienie przed rozpoczęciem gry (B)</p> <p>Otwierający grę strzela białą bilą do czerwonych. Umieści przy tym jedną z czerwonych w luzie, otrzymuje jeden punkt i prawo do jednokrotnego strzału do bili innego koloru. Jeżeli i tę umieści w luzie, to może sobie doliczyć odpowiednią ilość punktów.</p> <p>Punkty za bile:</p> <p>Czerwona 1, Żółta 2, Zielona 3, Brązowa 4, Niebieska 5, Różowa 6, Czarna 7</p> <p>Po zganiu wszystkich kolorowych bil, trzeba strzelać do czerwonej. Jeżeli gracz nie uzyska żadnego punktu, następuje zmiana graczy. Z wyjątkiem</p>	

czerwonych należą wszystkie inne bile, które wpadną do луzy lub spadną ze stołu ustawić z powrotem na swoje miejsce. Po tym jak czerwone zostaną zgrane, należy próbować trafić do луzy kolorowymi bilami w kolejności punktowej od najmniejszej do największej. Wygrywa gracz, który zdobył największą ilość punktów.

GR:
Pool Billard – Τοποθέτηση για την έναρξη παιγνιδιού (A)
Ένας παίκτης αρχίζει με το κτύπημα. Με το χρώμα μπάλας, μονόχρωμο ή ημίχρωμο, που θα ριζίει πρώτη σε μια οπή, μ’ αυτό το χρώμα μπάλας πρέπει να παίζει ο παίκτης μέχρι το τέλος. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, ρίχνει ένας παίκτης μία μπάλα σε μια οπή, επιτρέπεται να παίζει ακόμη μια φορά. Έριξε ένας παίκτης όλες τις μπάλες του σε μια οπή, πρέπει να δοκιμάσει να ριζίει και τη μαύρη μπάλα. Εκείνος που θα ριζίει πρώτος τη μαύρη μπάλα σε μια οπή κερδίζει.
Snooker – Τοποθέτηση για την έναρξη παιγνιδιού (B)
Ο παίκτης που αρχίζει με το παιγνίδι παίζει με τις άσπες μπάλες κατά των κόκκινων. Βάζει κατά το παίξιμο μία κόκκινη σε μια οπή, παίρνει γι’ αυτό έναν πόντο και το δικαίωμα να παίζει για μία μόνο φορά κατά μιας εγχρώμου μπάλας. Σε περίπτωση που θα βάλει την έγχρωμη μπάλα σε μια οπή, κερδίζει το πόντους της εγχρώμου.
Πόντοι μπαλών:
Κόκκινο 1, Κίτρινο 2, Πράσινο 3, Καφέ 4, Μπλε 5, Ροζ 6, Μαύρο 7
Μετά το ριζίμο των εγχρώμων πρέπει να παχθεί πάλι κόκκινο. Σε περίπτωση που ένας παίκτης δεν κερδίζει καθόλο πόντους, μπαίνει ο επόμενος παίκτης στο παιγνίδι. Με εξαίρεση τις κόκκινες μπάλες, μπαίνουν όλες οι άλλες μπάλες που πέφτουν από το τραπέζι ή σε μια οπή, ξανά στην θέση που τους ανήκει. Αμέσως μόλις δεν υπάρχουν πια κόκκινες για παίξιμο, θα ριχθούν οι έγχρωμες με την σειρά των πόντων που τις αναλογεί. Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

RUS:
Пуль Бильярд – стартовая позиция (A)
Один из игроков начинает игру, разбивая шары. Шар, одноцветный или двухцветный, который попадёт в лузу первым, определяет, какими шарами игрок играет эту игру. Играют по очереди, если один из играющих загнал шар в лузу – он может ходить ещё раз. Если играющий забил все свои шары, то он должен попытаться загнать и чёрный шар- Тот, кто выбивает чёрный шар, тот выигрывает.
Снукер – стартовая позиция (B)
Начинающий игру делает первый удар белым шаром против красных. Если при этом красный шар попадает в лузу, то он получает одно очко и возможность сыграть один раз против цветных. Если ему удастся забить цветной шар в лузу, то он получает за него определённое количество очков.
Количество очков за цветные шары:
Красные 1, Жёлтые 2, Зелёные 3, Коричневые 4, Синие 5, Розовые 6, Чёрные 7
После того, как забили цветной шар, снова играют против красных. Если один из игроков не получает ни одного очка, то игроки меняются. Все шары, за исключением красных, которые падают со стола или падают в лунку, нужно помещать на их прежнее место. Как только все красные шары выбивают из игры, приходит очередь цветных, которые загоняются в лузы в зависимости от их „стоимости“. Выигрывает участник с наибольшим количеством очков.

TR:
Pool Bilardo – Başlangıç durumu (A)
Bir oyuncu başlama vuruşu ile başlar. İlk olarak düşen parçali yada tamamen renkli olan toplar oyuncuya aittir ve oyuncu bu top tipinin tamamını deliklere sokana kadar oynar. Oyuncular sırayla oynarlar, bir oyuncu bir top soktuğunda tekrar oynayabilir. Bir oyuncu kendi toplarının tümünü sokarsa siyah topu deliğe sokmaya hak kazanır. Siyah topu sokan oyunu kazanır.
Snooker – Başlangıç durumu (B)
Başlayan oyuncu kırmızı üzerine beyaz toplarla oynar. Bu şekilde deliğe bir kırmızı top soktuğunda bir puan kazanır ve bir defalık renkli bir top ile oynamaya hak kazanır. Bu kez de renkli topu deliğe sokarsa, bu renkli topun değeri hanesine puan olarak yazılır.
Topların değerleri:
Kırmızı 1, Sarı 2, Yeşil 3, Kahverengi 4, Mavi 5, Pembe 6, Siyah 7
Renkli top sokulduktan sonra tekrar bir kırmızı top oynanmalıdır. Bir oyuncu arti puan kazanmazsa oyuncu değiştirilir. Kırmızı toplar hariç, masadan veya deliklere düşürülmüş olan tüm toplar tekrar kendi ait oldukları puanlara ilave edilir. Tüm kırmızı toplar bittiğinde kendi değer sıralarına göre renkli toplar deliklere sokulur. En fazla puan sayısı alan oyuncu kazanır.

SI:
Billard – začetna postavitev (A)
Eden izmed igralcev začne z začetnim udarcem. Polno ali polovično pobarvana krogla, ki prva izgine v luknjo, pripada igralcu, ki mora igrati s to vrsto krogel do konca igre. Igralci igrajo izmenično. Kdor spravi kroglo v luknjo, sme udariti še enkrat. Ko je igralec spravi l luknje vse krogle, mora poizkusiti enako še s črno kroglo. Ko tedaj spravi v luknjo črno kroglo, zmagaja.
Snooker – začetna postavitev (B)
Igralec, ki začne igrjo, cilja z belo kroglo v rdeče. Ko pri tem spravi v luknjo rdečo kroglo, dobi eno točko in pravico do poizkusa z barvno kroglo. Če sedaj spravi v luknjo barvasto kroglo, se mu pripiše vrednost te krogle.
Vrednosti krogel:
Rdeča 1, Rumena 2, Zelena 3, Rjava 4, Modra 5, Rožnata 6, Črna 7
Potem, ko je igralec spravi l luknjo barvasto kroglo, mora ponovno igrati z rdečo. Če igralec ne dobi nobene točke, pride do menjave igralcev. Z izjemo rdečih se vse krogle, ki padejo z mize ali v eno izmed lukenj, postavijo na svoje mesto. Takoj, ko so iz igre izločene vse rdeče krogle, se v luknje spravijo barvaste krogle v zaporedju njihovih vrednosti. Zmagaja igralec, ki zbere največ točk.

HRV:
Pool billard – Početno postavljanje (A)
Jedan igrač počinje s udarcem otvaranja. Kugla, cijela ili poluobojana, koja se najprije ubaci pripada igraču i on mora do kraja odigrati s tom vrstom kugle. Igrači se izmjenjuju, ako jedan od igrača ubaci kuglu, smije igrati još jednom. Ako neki igrač ubaci sve svoje kugle, mora pokušati ubaciti i crnu kuglu. Tko prvi ubaci crnu kuglu, pobjeđuje.
Snooker – Početno postavljanje (B)
Igrač koji započinje igra s bijelom kuglom na crvene. Ako on pritom ubaci crvenu kuglu u rupu, dobiva za to jedan bod i pravo na jednokratno igranje na neku obojenu kuglu. Ako on ubaci neku obojenu kuglu u rupu, može si pripisati vrijednost obojene kugle.
Vrijednost kugli:
Crvena 1, Žuta 2, Zelena 3, Smeđa 4, Plava 5, Ružičasta 6, Crna 7
Nakon ubacivanja obojenih kugli, opet se mora igrati s crvenom. Ako igrač ne dobije pozitivan bod, igrač se zamjenjuju. S izuzetkom crvene kugle, sve ostale kugle koje su pale sa stola ili upale u neku rupu postavljaju se ponovno na svoj pripadajući položaj. Čim su sve crvene kugle izvan igre, obojene kugle ubacuju se po redoslijedu svoje vrijednosti. Pobjeđuje igrač s većim brojem bodova.

SK:
Pool billard – postavenie na štarte (A)
Hráč začína nástreľom. Guľa, plnofarebná lebo farebná napolo, ktorá sa ponorí ako prvá, patrí hráčovi, ktorý musí dohrať túto guľu do konca. Hráči sa striedajú, keď hráč ponorí guľu, smie hrať ešte raz. Keď hráč ponoril všetky svoje guľe, musí sa pokúsiť nasadiť čiernu guľu. Vyhráva ten, kto ponorí čiernu guľu.
Snooker – postavenie na štarte (B)
Začínajúci hráč hrá s bielou guľou na červené. Keď pritom zahraje červenú do jamky, dostane bod a právo jednorazovo hrať na farebnú guľu. Keď zahraje farebnú do jamky, dostane hodnotu farebnej pripisanú k dobre.
Hodnoty guľ:
Červená 1, Žltá 2, Zelená 3, Hnedá 4, Modrá 5, Ružová 6, Čierna 7
Po ponorení farebných sa musí hrať opäť červená. Keď hráč neziská bod k dobre, menia sa hráči. S výnimkou červených sa môžu nasadiť všetky guľe, ktoré spadli zo stolu alebo do jamky, opäť na jejich príslušné miesto. Len čo sú všetky červené zo hry von, ponorí sa farebné guľe podľa ich hodnoty. Vyhráva hráč s vyšším počtom bodov.

BG:
Пул бильярд – Начално позициониране на топките (A)
Един от играчите започва с началния удар. Топката, едноцветна или полу-оцветена, която се вкара първо в джоба, принадлежи на играча и той трябва да играе този вид топки, докато те се свършат. Играчите се редуват. Когато единият от играчите вкара топка, има право да удари още веднъж. Ако играчът е вкарал всичките свои топки в джобовете, то той трябва да се опита да вкара черната. Побеждава този, който първи вкара черната топка.
Снукър – Начално позициониране на топките (Б)
Играчът, който започва, удря с бялата топка червените. Ако при този удар той вкара една червена топка в някой от джобовете, той получава една точка и правото еднократно да удари една цветна. Ако пък вкара и цветната топка, като точка му се записва нейната стойност.
Стойност на топките:
Червена 1, Жълта 2, Зелена 3, Кафява 4, Синя 5, Розова 6, Черна 7
След вкарването на цветната топка трябва да се играе с червена. Ако един от играчите не получи точка, на ред идва другият. С изключение на червените, всички топки, които са вкарани или са паднали от масата, се поставят отново на съответната им позиция. В момента, в който всички червени топки са извън играта, всички цветни се вкарват в джобовете по ред, съответстващ на тяхната стойност. Победител е този играч, който има най-голям брой точки.

Simba Toys GmbH & Co. KG - Werkstr. 1 - 90765 Fürth - Germany - www.noris-spiele.de
Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria , Симба Тоис България ЕООД , с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел→+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / Istanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Vaneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindslevleien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus,142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение "Триколор", строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Сімба Тойз Україна, вул. Червоноуткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhtsan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avenida Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिम्बा टॉय्ज़ इंडिया प्रा. लि. 808, वैट्कोवल, सहार न्याझा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अहमैरी (३), मुंबई – 400 059, भारत • Fabriqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabricato in Cina 66661019

RO:
Pool Billard – poziția de start (A)
Unul din jucători începe cu o lovitură. Bila de culoare integrală sau semicolorată care coboară prima aparține jucătorului respectiv și el trebuie să joace până la capăt acest tip de bilă. Jucătorii joacă alternativ, în cazul în care unul din jucători reușește să introducă o bilă în gaură, îi mai este permis să mai joace o dată. În cazul în care unul din jucători și-a coborât toate bilele, trebuie să încerce să coboare și bila neagră în gaură. Acela care coboară bila neagră, câștigă.
Snooker – poziția de start (B)
Jucătorul care începe joacă cu bila albă contra celor roșii. În cazul în care una din cele bile intră în gaură, el primește un punct pentru aceasta împreună cu dreptul de a juca o bilă colorată. În cazul în care o introduce și pe cea colorată în gaură, primește punctajul corespunzător celei colorate.
Valorile bilelor:
Roșu 1, Galben 2, Verde 3, Maro 4, Albastru 5, Roz 6, Negru 7
Dupa coborârea celei colorate, trebuie jucată din nou una colorată. În cazul în care un jucător nu primește nici un punct, are loc schimbul de jucători. Cu excepția celor roșii, toate bilele care cad de pe masă sau cad într-o gaură, sunt repuse la punctul care le aparține. Deindată ce toate cele roșii au fost coborâte, cele colorate se coboară în ordinea valorii lor. Câștigă jucătorul cu punctajul cel mai mare.

UA:
Пул-більярд – початкове положення (A)
Гравець починає з розбиття піраміди. Куля, що пофарбована повністю або наполовину, яку гравець заб’є до лузи першою, належить цьому гравцеві, та він повинен грати кулями цього виду до кінця гри. Гравці змінюють один одного по черзі, якщо гравець заб’є кулю, він отримує право ще на один удар. Коли гравець заб’є до лузи усі свої кулі, він повинен спробувати забити до лузи чорну кулю. Той, хто влучить до лузи чорною кулею, виграє.
Снукер – початкове положення (B)
Гравець, який починає, б’є білою кулею по червоній. Якщо він заб’є до лузи червону кулю, то отримає за це одне очко та право один раз пробити по кольоровій кулі. Якщо він заб’є до лузи кольорову кулю, то отримає за це на свій рахунок вартість кольорової кулі.
Вартість куль:
Червона 1, Жовта 2, Зелена 3, Коричнева 4, Блакитна 5, Рожева 6, Чорна 7
Після забиття до лузи кольорової кулі він повинен знов пробити по червоній кулі. Якщо гравець не отримає жодного пункту до свого активу, відбувається зміна гравців. Усі кулі, за винятком червоних, які впали зі столу або потрапили до лузи, знов встановлюється на закріплені за ними місця. Коли у гри більш не залишиться червоних куль, слід забивати кольорові, у порядку їх вартості. Перемагає у гри той гравець, який отримав найбільшу кількість очок.

EST:
Lauapiljard – Stardipositsioon (A)
Mängus on kaht tüüpi palle – täielikult ja osaliselt värvilised. Üks mängija alustab ja püüab lüüa üht palli auku. See pall, mille ta esimesena auku ajab, kuulub sellele mängijale ning ta peab kuni mängu lõpuni proovima auku ajada sedasama tüüpi palle. Mängijad lõovad vaheldumisi. Kui üks mängija ajab ühe palli auku, tohib ta teha veel ühe löögi. Kui üks mängija on ajanud auku kõik oma pallid, peab ta proovima lüüa auku ka musta palli. Kes sellega esimesena hakkama saab, on mängu võitnud.
Snooker – Stardipositsioon (B)
Mängu alustav mängija lööb valge palliga vastu punaseid. Kui ta ajab ühe punase auku, saab ta selle eest ühe punkti ning õiguse lüüa valge palliga ühe korra üht värvilist palli. Kui ta ajab nüüd auku ühe värvilise palli, saab ta boonuspunkte värvilise palli väärtuses.
Pallide väärtus:
Punane 1, kollane 2, roheline 3, pruun 4, sinine 5, roosa 6, must 7
Pärast värvilise palli auku ajamist tuleb lüüa jälle punast. Kui mängija ei saa plusspunkti, on käes järgmise mängija kord. Kõik pallid, välja arvatud punased, mis kukuvad laualt maha või lähevad auku, pannakse jälle nende oma kohale tagasi. Kui kõik punased on mängust väljas, lüüakse auku värvilised pallid nende väärtuse järjekorras. Võitja on see, kellel on rohkem punkte.

LT:
Baseina biljardlis - sąkuma režģis (A)
Viens spēlētājs sāk sitienu. Bumba, pilnībā vai daļēji iekrāsota, kas vispirms tiek nogrimta, pieder spēlētājam, un viņam ir jāspēlē ar šim bumbām līdz beigam. Spēlētāji veic apgriezienus, ja spēlētājs nogremdēja bumbu, viņš var atkal nokārtot. Ja spēlētājs ir nogremdējis visas bumbas, viņam jācēnšas iebāzt melno bumbu. Kurš nogrimst melno bumbu, uzvar.
Snūkers - starta režģis (B)
Iesācējs spēlē ar balto bumbu uz sarkanām. Ja viņš caurumā spēlē sarkanu, viņš iegūst punktu un tiesības vienreiz spēlēt uz krāsaina. Ja viņš tagad krāsaini spēlē caurumā, viņam tiek piešķirta krāsainas bumbas vērtība.
Bumbu vērtības:
Sarkans 1, dzeltens 2, zaļš 3, brūns 4, zils 5, rozā 6, melns 7
Pēc krāsainu bumbu nogrimšanas atkal jāspēlē sarkanā krāsā. Ja spēlētājs nesāņem plus punktu, viņš tiek mainīts. Visas bumbiņas, kas nokrīt no galda vai caurumā, izliek atpakaļ uz attiecīgajā punkta, izņemot sarkanos. Kad visi sarkanie ir izsļēgti no spēles, tiek nogremdēti krāsainas bumbas pēc to vērtības. Spēlētājs ar augstāku punktu skaitu ir uzvarējis.

LV:
Pulas (amerikietiškasis biliardas) – pradinis sustatymas (A)
Vienas žaidėjas pradeda išmušimu. Pirmas į kišenę įkrikęs rutulys, vienspalvis arba dryžuotas, priklauso žaidėjui, ir jis turi iki galo sužaisti visus šios rūšies rutulius. Žaidėjai keičiasi. Jei žaidėjas įvaro rutulį į kišenę, jis gali smūgiuoti dar kartą. Kai žaidėjas įmušą į kišenės visus savo rutulius, jis turi bandyti įmušti juodą rutulį. Tada tas, kuris įvaro juodą rutulį į kišenę, laimi.
Snukeris (angliškasis biliardas) – pradinis sustatymas (B)
Pradedantis žaidėjas baltu rutuliu muša raudonus. Jei jam taip pavyksta įmušti raudoną rutulį į kišenę, jis gauna tašką ir teisę vieną kartą smūgiuoti į kitą spalvą. Jei dabar jis spalvotą rutulį įvaro į kišenę, jam priskaičiuojama spalvoto rutulio vertė.
Rutulių vertės:
Raudonas - 1, geltonas - 2, žalias - 3, rudas - 4, mėlynas - 5, rožinis - 6, juodas - 7
Įmušus spalvotą rutulį į kišenę, vėl reikia žaisti raudonu rutuliu. Jei žaidėjas negauna jokio taško, žaidėjai keičiasi. Išskyrus raudonus, visi rutuliai, kurie nukrenta nuo stalo arba įkrenta į kišenės, vėl pastatomi į jiems skirtą vietą ant stalo. Kai žaidime nebelieka raudonų kamuolių, visi spalvoti kamuoliai mušami į kišenės įų vertės eilės tvarka. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

AR:	
لعبة بلياردو الجيب، تشكيلة انطلاق اللعب (أ)	
يبدأ أحد اللاعبين بالضربة الأولى. الكرة، - سواء أكانت الكرة الملونة بالكامل أم نصف الملونة - التي تسقط أولاً في الفتحة، تصبح كرة ذلك اللاعب ويلعب بهذا الشكل من الكرات حتى النهاية. ثم يتبادل اللاعبون ضرب الكرات، وإذا أسقط أحدهم كرة مسموح له بتكرار إسقاط الكرة مرة أخرى. فإذا ما أنهى أحد اللاعبين إسقاط جميع كراته عليه أن يقوم بإسقاط الكرة السوداء في الفتحة. ومن يقوم بإسقاط الكرة السوداء، يربح.	
السنوكر - تشكيلة انطلاق اللعب (ب)	
يلعب اللاعب ضربة البداية بالكرة البيضاء على الكرات الحمراء. إذا قام بلعب الكرة الحمراء في الفتحة، يحصل على نقطة ويحق له أن يلعب مرة واحدة على الكرات الملونة. وإذا لعب الكرة الملونة وأدخلها في الفتحة تضاهل له قيمة الكرة الملونة إلى حسابه.	

قيمة الكرات:	
1	حمراء
2	صفراء
3	خضراء
4	بنية
5	زرقاء
6	وردية
7	سوداء

ويعد إسقاط الكرات الملونة يجب العودة إلى اللعب بكرة حمراء. إذا لم يحصل اللاعب على إي نقاط إضافية، يجب استبدال اللاعب. باستثناء الكرات الحمراء، يمكن إعادة وضع جميع الكرات التي تسقط من على الطاولة أو تسقط في إحدى الفتحات في مكانها مجدداً. وبعد أن تصبح جميع الكرات الحمراء خارج اللعبة، يتم إسقاط الكرات الملونة تبعًا لقيمتها. الفائز هو اللاعب، الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط.